

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2001-204971
(P2001-204971A)

(43)公開日 平成13年7月31日(2001.7.31)

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 13/12

識別記号

F I
A 6 3 F 13/12

テ-マ-ト*(参考)
C 2 C 0 0 1

審査請求 有 請求項の数23 OL (全 14 頁)

(21)出願番号 特願2000-20064(P2000-20064)

(22)出願日 平成12年1月28日(2000.1.28)

(71)出願人 000134855
株式会社ナムコ
東京都大田区多摩川2丁目8番5号
(72)発明者 平石 博之
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内
(72)発明者 三浦 克宏
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内
(74)代理人 100090387
弁理士 布施 行夫 (外2名)

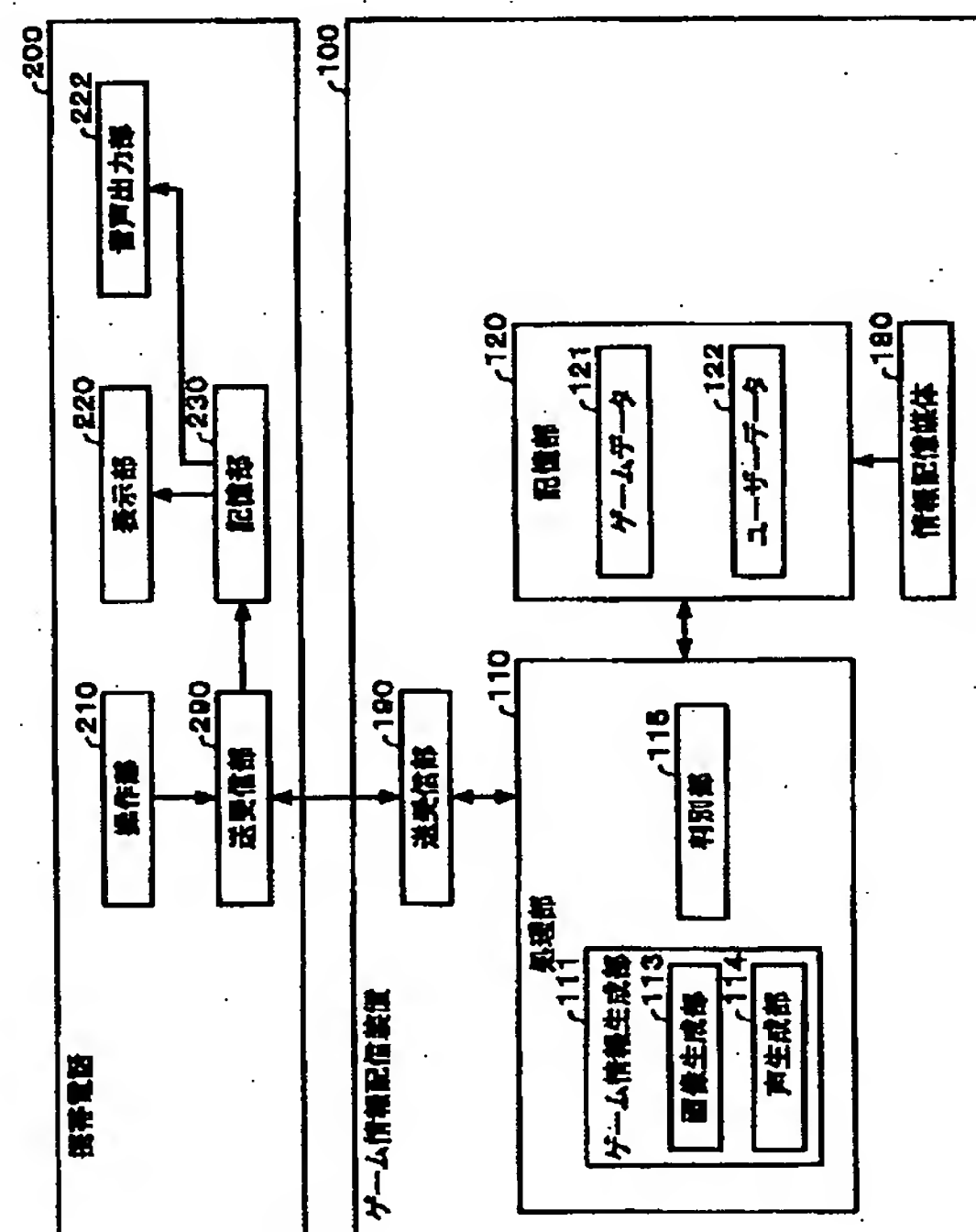
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体

(57)【要約】

【課題】 ユーザー登録を促すことのできるゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体を提供すること。

【解決手段】 所定のゲームの実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別部115と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成部111と、生成したゲーム情報を、ゲームの行われるゲーム装置200へ向け送信する送受信部190とを設ける。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うためのゲーム情報を、前記ゲームの行われるゲーム装置へ向け送信するゲーム情報配信システムであって、

前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、

この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、

生成したゲーム情報を、前記ゲーム装置へ向け送信する配信側送信手段と、

を含むことを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項2】 請求項1において、

前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、

前記ゲーム装置では、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方が再生されることを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項3】 請求項1、2のいずれかにおいて、

前記ゲーム情報生成手段は、前記他のゲームのゲーム成果を、前記実行許可条件を満たしているゲームのゲーム成果に反映したゲーム情報を生成することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項4】 請求項1～3のいずれかにおいて、

前記実行許可条件は、ゲーム料金の支払いおよびゲームのユーザー登録の少なくとも一方の条件であることを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項5】 請求項1～4のいずれかにおいて、

前記制限は、ゲーム機能の制限、ゲーム実行回数の制限、ゲーム実行時間の制限のうち少なくとも1つの制限であることを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項6】 請求項1～5のいずれかにおいて、

前記判別手段は、所定の記憶領域に記憶された前記実行許可条件を満たしているかどうかの情報を含むユーザーデータに基づき、前記判別を行い、
前記ゲーム情報生成手段は、前記複数のゲームから少なくとも1つのゲームを選択するための選択画面で、前記実行許可条件を満たしているゲームの選択肢が前記他のゲームの選択肢に対して相対的に強調される処理を行ったゲーム画像情報を生成することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項7】 請求項1～6のいずれかにおいて、

前記ゲーム装置からの配信要求情報を受信する配信側受信手段を含み、

前記判別手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム装置のユーザーを識別し、前記実行許可条件を満たしているかどうかを判別し、

前記ゲーム情報生成手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム情報を生成し、

前記ゲーム装置は、

プレーヤーの操作情報を入力する手段と、

前記操作情報を含む配信要求情報を前記配信側受信手段へ向け送信し、前記配信側送信手段から前記ゲーム情報を受信する手段と、

受信したゲーム情報に含まれるゲーム画像を表示する表示手段と、

を含む携帯型のゲーム装置であることを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項8】 請求項7において、

前記携帯型のゲーム装置は、携帯型の電話機であって、前記表示手段は、

前記電話機と一体的に形成されたディスプレイと、

前記ディスプレイに前記ゲーム画像を整形して表示する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項9】 所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うためのゲーム装置であって、

前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、

この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、

前記ゲーム情報に基づき、ゲーム画像表示およびゲーム音声出力の少なくとも一方を行う再生手段と、

を含むことを特徴とするゲーム装置。

【請求項10】 請求項9において、

前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、

前記再生手段は、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方を再生することを特徴とするゲーム装置。

【請求項11】 請求項9、10のいずれかにおいて、前記ゲーム情報生成手段は、前記他のゲームのゲーム成果を、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報のゲーム成果を、前記実行許可条件を満たしているゲームのゲーム成果に反映したゲーム情報を生成することを特徴とするゲーム装置。

【請求項12】 請求項9～11のいずれかにおいて、

前記実行許可条件は、ゲーム料金の支払いおよびゲームのユーザー登録の少なくとも一方であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】 請求項 9～12 のいずれかにおいて、前記制限は、ゲーム機能の制限、ゲーム実行回数の制限、ゲーム実行時間の制限のうち少なくとも 1 つの制限であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】 請求項 9～13 のいずれかにおいて、前記判別手段は、所定の記憶領域に記憶された前記実行許可条件を満たしているかどうかの情報を含むユーザーデータに基づき、前記判別を行い、前記ゲーム情報生成手段は、前記複数のゲームから少なくとも 1 つのゲームを選択するための選択画面で、前記実行許可条件を満たしているゲームの選択肢が前記他のゲームの選択肢に対して相対的に強調される処理を行ったゲーム画像情報を生成することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 15】 所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うためのゲーム情報を、前記ゲームの行われるゲーム装置へ向け送信するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を、前記ゲーム装置へ向け送信手段に送信させる手段と、を実現するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 16】 請求項 15 において、前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、前記ゲーム装置では、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方が再生されることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 17】 請求項 15、16 のいずれかにおいて、前記ゲーム装置からの配信要求情報を配信側受信手段に受信させる手段を実現するための情報を含み、前記判別手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム装置のユーザーを識別し、前記実行許可条件を満たしているかどうかを判別し、

前記ゲーム情報生成手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム情報を生成し、前記ゲーム装置は、プレーヤーの操作情報を入力する手段と、前記操作情報を含む配信要求情報を前記配信側受信手段へ向け送信し、前記配信側送信手段から前記ゲーム情報を受信する手段と、受信したゲーム情報に含まれるゲーム画像を表示する表示手段と、を含む携帯型のゲーム装置であることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 18】 所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、前記ゲーム情報に基づき、ゲーム画像表示およびゲーム音声出力の少なくとも一方を行う再生手段に再生させる手段と、を実現するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 19】 請求項 18 において、前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、前記再生させる手段は、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方を前記再生手段に再生させることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 20】 請求項 15～19 のいずれかにおいて、前記ゲーム情報生成手段は、前記他のゲームのゲーム成果を、前記実行許可条件を満たしているゲームのゲーム成果に反映したゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 21】 請求項 15～20 のいずれかにおいて、前記実行許可条件は、ゲーム料金の支払いおよびゲームのユーザー登録の少なくとも一方であることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項 22】 請求項 15～21 のいずれかにおいて、

前記制限は、ゲーム機能の制限、ゲーム実行回数の制限、ゲーム実行時間の制限のうち少なくとも1つの制限であることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項23】 請求項15～22のいずれかにおいて、

前記判別手段は、所定の記憶領域に記憶された前記実行許可条件を満たしているかどうかの情報を含むユーザーデータに基づき、前記判別を行い、

前記ゲーム情報生成手段は、前記複数のゲームから少なくとも1つのゲームを選択するための選択画面で、前記実行許可条件を満たしているゲームの選択肢が前記他のゲームの選択肢に対して相対的に強調される処理を行ったゲーム画像情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】複数のゲームから所望のゲームを選択してゲームを行う単体のゲーム装置や、ネットワークを介して送信されるゲーム情報を受信して複数のゲームから所望のゲームを選択してゲームを行うネットワーク対応型のゲーム装置がある。

【0003】このような場合、一般には、ゲーム料金を支払ったゲームやゲームのユーザー登録を行ったゲームだけが実行でき、それ以外のゲームは実行できない。このような場合、プレーヤーはゲーム料金の支払い等を行わなければ新たなゲームが行えないため、新しいゲームの購入や、新規ユーザー登録等を行いにくいという問題がある。

【0004】このような問題に対して、複数のゲームを記憶していわゆるデモ版のゲームを実行できるCD-ROM等も提供されているが、各ゲーム間の関連がないため、プレーヤーに新たなゲームを行わせる誘因に乏しく、プレーヤーは同じゲームばかりを行いがちである。

【0005】また、このように、複数のゲームから所望のゲームを選択する場合、実行できるゲームと実行できないゲームを明確にしたほうがプレーヤーにとって分かりやすい。この場合、実行できないゲームを表示しないでゲームを選択させる方式もあるが、この方式では、未登録のゲームへの登録を促すことができない。

【0006】本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、プレーヤーが種々のゲームを行いやすいゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係るゲーム情報配信システムは、所定の実

行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うためのゲーム情報を、前記ゲームの行われるゲーム装置へ向け送信するゲーム情報配信システムであって、前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を、前記ゲーム装置へ向け送信する配信側送信手段と、を含むことを特徴とする。

【0008】また、本発明に係る情報記憶媒体は、所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うためのゲーム情報を、前記ゲームの行われるゲーム装置へ向け送信するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を、前記ゲーム装置へ向け配信側送信手段に送信させる手段と、を実現するための情報を含むことを特徴とする。

【0009】また、本発明に係るオブジェクト（搬送波に具現化されるオブジェクトを含む）は、上記各手段を実現するための情報（プログラム、データおよびオブジェクトのうち少なくとも1つを含む。）を含むことを特徴とする。

【0010】本発明によれば、あるゲーム内で他のゲームを実行することができる。これにより、プレーヤーは、料金の支払い等を行わなくても新たなゲームを体験できるため、当該新たなゲームが面白いかどうか判断することができ、新たなゲームを行うきっかけを得ることができ、種々のゲームに積極的に挑戦することができる。

【0011】特に、あるゲーム内で他のゲームが行えるため、抵抗なく自然に他のゲームを体験することができる。

【0012】また、当該他のゲームは、単独でも実行可能なゲームである。したがって、あるゲーム内で他のゲームを行う場合でも、既存の他のゲーム用のゲームプログラム等をそのまま流用できる。

【0013】これにより、所定のゲーム内で実行される専用の他のゲームを新たに開発する必要はないため、ゲームの開発者にとっても手間がかからず質の高いゲームを提供することができる。

【0014】なお、あるゲーム内で他のゲームを行う場合には、所定の制限が加わることになる。例えば、前記

所定の制限として、ゲームで実行される機能の制限や、ゲームの実行時間制限、ゲームの実行回数制限が加わることになり、当該他のゲームを単独で実行するプレイヤーとの間の不公平をなくし、当該他のゲームを単独で実行するための誘因を与えることができる。

【0015】特に、ゲーム情報を配信してゲームを行う場合、一般に、ユーザー登録を行うことにより、ゲームの実行を許可する形式が採用されており、ユーザー登録を行っていないゲームを体験できるようにすることにより、プレイヤーにユーザー登録を行う強い動機付けを与えることができる。

【0016】また、前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、前記ゲーム装置では、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方が再生されることが好ましい。

【0017】これによれば、他のゲームとリンク、すなわち、他のゲームと関連づけられていることにより、より自然に他のゲームを体験することができ、他のゲームのユーザー登録等の強い動機付けを与えることができる。

【0018】例えば、ロールプレイングゲーム内でポーカーゲームやクイズゲーム等を行えるようにゲーム情報を生成する場合、ロールプレイングゲームに登場するキャラクターが「私にポーカーで勝ったらこのアイテムを差し上げます。」といったセリフを喋ってからポーカーゲームが始まることにより、プレイヤーは、より自然に他のゲームを体験することができる。

【0019】また、本発明に係るゲーム装置は、所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うためのゲーム装置であって、前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、前記ゲーム情報に基づき、ゲーム画像表示およびゲーム音声出力の少なくとも一方を行う再生手段と、を含むことを特徴とする。

【0020】また、本発明に係る他の情報記憶媒体は、所定の実行許可条件を満たした場合に実行可能な複数の異なるゲームを行うための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、前記所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を

生成するゲーム情報生成手段と、前記ゲーム情報に基づき、ゲーム画像表示およびゲーム音声出力の少なくとも一方を行う再生手段に再生させる手段と、を実現するための情報を含むことを特徴とする。

【0021】また、本発明に係るオブジェクト（搬送波に具現化されるオブジェクトを含む）は、上記各手段を実現するための情報（プログラム、データおよびオブジェクトのうち少なくとも1つを含む。）を含むことを特徴とする。

【0022】本発明によれば、あるゲーム内で他のゲームを実行することができる。これにより、プレイヤーは、料金の支払い等を行わなくても新たなゲームを体験できるため、当該新たなゲームが面白いかどうか判断することができ、新たなゲームを行うきっかけを得ることができ、種々のゲームに積極的に挑戦することができる。

【0023】特に、あるゲーム内で他のゲームが行えるため、抵抗なく自然に他のゲームを体験することができる。

【0024】また、当該他のゲームは、単独でも実行可能なゲームである。したがって、あるゲーム内で他のゲームを行う場合でも、既存の他のゲーム用のゲームプログラム等をそのまま流用できる。

【0025】これにより、所定のゲーム内で実行される専用の他のゲームを新たに開発する必要はないため、ゲームの開発者にとっても手間がかからず質の高いゲームを提供することができる。

【0026】なお、あるゲーム内で他のゲームを行う場合には、所定の制限が加わることになる。例えば、前記所定の制限として、ゲームで実行される機能の制限や、ゲームの実行時間制限、ゲームの実行回数制限が加わることになり、当該他のゲームを単独で実行するプレイヤーとの間の不公平をなくし、当該他のゲームを単独で実行するための誘因を与えることができる。

【0027】特に、単体のゲーム装置で複数のゲームを行う場合、一般に、料金を支払うことにより、ゲームの実行を許可する形式が採用されており、料金を支払っていないゲームを体験できるようにすることにより、プレイヤーは、新たなゲームに挑戦しやすくなる。

【0028】また、前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、前記再生手段は、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方を再生することが好ましい。

【0029】また、前記情報記憶媒体において、前記ゲーム情報生成手段は、前記実行許可条件を満たしているゲームと前記他のゲームとをリンクさせるためのリンクゲーム情報を前記ゲーム情報の一部として生成し、前記

再生させる手段は、前記実行許可条件を満たしているゲーム内で、前記リンクゲーム情報に基づくゲーム画像およびゲーム音声の少なくとも一方を前記再生手段に再生させることが好ましい。

【0030】これによれば、他のゲームとリンク、すなわち、他のゲームと関連づけられていることにより、より自然に他のゲームを体験することができ、他のゲームのユーザー登録等の強い動機付けを与えることができる。

【0031】例えば、ロールプレイングゲーム内でポーカーゲームやクイズゲーム等を行えるようにゲーム情報を生成する場合、ロールプレイングゲームに登場するキャラクターが「私にポーカーで勝ったらこのアイテムを差し上げます。」といったセリフを喋ってからポーカーゲームが始まることにより、プレイヤーは、より自然に他のゲームを体験することができる。

【0032】また、前記ゲーム情報生成手段は、前記他のゲームのゲーム成果を、前記実行許可条件を満たしているゲームのゲーム成果に反映したゲーム情報を生成することが好ましい。

【0033】これによれば、正式版のゲーム内でデモ版の他のゲームを行う場合でも、デモ版のゲーム成果が正式版のゲームのゲーム成果に反映されるため、プレイヤーにデモ版のゲームでのやる気を喚起し、デモ版の他のゲームの登録等を促すことができる。

【0034】また、例えば、あるゲーム内で他のゲームをクリアしないと重要なアイテムが得られないといった設定を行うことにより、他のゲームを行う強い動機付けを与えることができる。

【0035】また、前記実行許可条件は、ゲーム料金の支払いおよびゲームのユーザー登録の少なくとも一方であることが好ましい。

【0036】これによれば、ゲーム料金の支払いや、ゲームのユーザー登録を行わなくても新たなゲームをプレイヤーに体験させることができ、プレイヤーは、新たなゲームを本格的に行うかどうかを判断しやすくなる。

【0037】また、前記制限は、ゲーム機能の制限、ゲーム実行回数の制限、ゲーム実行時間の制限のうち少なくとも1つの制限であることが好ましい。

【0038】これによれば、ゲームで実行される機能の制限、ゲーム実行回数制限、ゲーム実行時間制限等の制限を加えることにより、ゲーム内で料金の支払い等を行わないで他のゲームを行うプレイヤーと、当該他のゲームを単独で行う他のプレイヤーとの不公平をなくし、プレイヤーに当該他のゲームを単独で行う動機付けを与えることができる。

【0039】また、前記判別手段は、所定の記憶領域に記憶された前記実行許可条件を満たしているかどうかの情報を含むユーザーデータに基づき、前記判別を行い、前記ゲーム情報生成手段は、前記複数のゲームから少な

くとも1つのゲームを選択するための選択画面で、前記実行許可条件を満たしているゲームの選択肢が前記他のゲームの選択肢に対して相対的に強調される処理を行ったゲーム画像情報を生成することが好ましい。

【0040】これによれば、実行許可条件を満たしているゲームの選択肢に強調処理が行われることにより、プレイヤーは、自分が単独で実行できるゲームとできないゲームとを判別しやすい。

【0041】なお、ここで、強調処理としては、例えば、文字の強調処理として、文字の太さを変更する処理、文字に線を引く処理、文字色を変更する処理、文字の大きさを変更する処理、文字の背景色を変更する処理、文字の書体を変更する処理、「登録済み」等の文字を付加する処理等が該当する。

【0042】また、文字以外の画像の強調処理としては、例えば、当該選択肢に画像を付加する処理、当該選択肢の画像を変更する処理、当該選択肢を選択しやすい位置に配置する処理等が該当する。

【0043】なお、相対的に強調される処理であるため、例えば、他のゲームの選択肢の文字の大きさを小さくする等の処理であってもよい。

【0044】また、前記情報配信システムは、前記ゲーム装置からの配信要求情報を受信する配信側受信手段を含み、前記判別手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム装置のユーザーを識別し、前記実行許可条件を満たしているかどうかを判別し、前記ゲーム情報生成手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0045】また、前記情報記憶媒体は、前記ゲーム装置からの配信要求情報を配信側受信手段に受信させる手段を実現するための情報を含み、前記判別手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム装置のユーザーを識別し、前記実行許可条件を満たしているかどうかを判別し、前記ゲーム情報生成手段は、前記配信要求情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0046】これによれば、複数のユーザーがいる場合、ユーザーごとに実行を許可するゲームを変更してユーザーに提供することができる。

【0047】また、前記ゲーム装置は、プレイヤーの操作情報を入力する手段と、前記操作情報を含む配信要求情報を前記配信側受信手段へ向け送信し、前記前記配信側送信手段から前記ゲーム情報を受信する手段と、受信したゲーム情報に含まれるゲーム画像を表示する表示手段と、を含む携帯型のゲーム装置であることが好ましい。

【0048】これによれば、プレイヤーは、携帯型のゲーム装置を用いて種々のゲームを楽しむことができる。

【0049】特に、携帯型のゲーム装置は携帯しやすいため、いつでも、どこでも種々のゲームを行うことができる。

【0050】なお、ここで、携帯型のゲーム装置としては、例えば、携帯情報端末、携帯型の電話機、携帯型のゲーム専用装置、携帯型のPC（Personal Computer）、ページャ等が該当する。

【0051】また、前記携帯型のゲーム装置は、携帯型の電話機であって、前記表示手段は、前記電話機と一体的に形成されたディスプレイと、前記ディスプレイに前記ゲーム画像を整形して表示する手段と、を含むことが好ましい。

【0052】これによれば、プレーヤーは、携帯型の電話機を用いて種々のゲームを楽しむことができる。

【0053】特に、携帯型の電話機では、ユーザー登録や課金が行いやすいため、上述した実行許可条件を満たしているかどうかを判断しやすい。

【0054】なお、このような携帯型の電話機を用いてゲームを行うためのサービスとしては、例えば、NTT移動通信網株式会社のiモードサービス等が実現されている。

【0055】また、ここで、携帯型の電話機としては、例えば、いわゆる携帯電話、PHS（Personal Handyphone System）、衛星通信電話等が該当する。

【0056】

【発明の実施の形態】以下、本発明を、ゲーム装置である携帯電話へ向けゲーム情報を配信してゲームを行うゲームシステムに適用した場合および複数のゲームを実行可能な単体のゲーム装置に適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。

【0057】（ゲーム情報配信システムに適用した例）図1は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【0058】ゲームシステムは、ゲーム装置である携帯電話200と、携帯電話200から伝送路を介して送信される配信要求情報に基づきゲーム情報を生成し、携帯電話200へ向けゲーム情報を伝送するゲーム情報配信装置100とを含んで構成されている。

【0059】ここで、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200とはパケット交換網300を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200間の伝送路は、無線の伝送路320と、有線の伝送路310とを含んで構成されている。

【0060】なお、パケット交換網300内には携帯電話200のための基地局やパケットの分解組立装置等が介在しており、パケットの形態でゲーム情報配信装置100と携帯電話200間でデータが送受信される。また、実際には複数の携帯電話200がパケット交換網300を介してゲーム情報配信装置100と接続されている。

【0061】実際のゲームの進行としては、まず、プレーヤーが携帯電話200を用いてパケット交換網300

に接続し、携帯電話200は、プレーヤーの操作に基づき生成した配信要求データをゲーム情報配信装置100へ向け送信する。ゲーム情報配信装置100では配信要求に応じたゲーム情報を生成し、携帯電話200へ向け送信する。

【0062】携帯電話200は、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信し、画面にゲーム画像を表示するとともに音声を出力してゲームを実行する。このように、本実施の形態では、携帯電話200がゲーム情報を生成するのではなく、ゲーム情報配信装置100がゲーム情報を生成する。これにより、携帯電話200には、ゲーム演算等の機能が不要となり、携帯電話200自体が簡易な構成となる。

【0063】また、本実施の形態では、ゲーム料金を支払ってユーザー登録を行うことにより、実行可能な複数の異なるゲームがゲーム情報配信装置100により提供されている。

【0064】図2は、本実施形態の一例に係るメニュー画面400の画面例を示す図である。

【0065】携帯電話200の液晶画面に表示されるメニュー画面400では、ユーザー登録によって実行可能な状態のゲームと、ユーザー登録を行っていないことにより実行不可能な状態のゲームの両方が表示されている。

【0066】また、ユーザー登録の行われていないゲームのゲーム名（例えば「①ポーカークラブ」）は通常の字体であるが、ユーザー登録の行われているゲームのゲーム名（例えば「②アドベンチャーワールド」）は通常とは異なる太字となっており、強調処理がなされている。

【0067】これにより、プレーヤーは、ユーザー登録を行ったゲームとそうでないゲームとを一目で判別することができる。

【0068】さらに、本実施の形態では、実行可能なゲーム内で実行不可能なゲームが実行できる。

【0069】図3は、本実施形態の一例に係るゲーム画面の画面例を示す図である。

【0070】ここでは、プレーヤーがメニュー画面400でロールプレイングゲームである「②アドベンチャーワールド」を選択してゲームを開始した場合を想定する。

【0071】「アドベンチャーワールド」のゲーム内の画面402では、「あなたは酒場に入った。酒場には胡散臭そうな奴がいた。」という文字列が表示される。また、画面402では、胡散臭そうな奴のセリフとして「馬が欲しけりゃ、俺とポーカーで勝負しな。」というセリフが胡散臭そうな奴のキャラクター画像と共に表示される。さらに、画面402では、「ポーカーをしますか？ YES NO」というポーカーを行うかどうかをプレーヤーに選択させるための選択肢が表示される。

【0072】プレイヤーがYESを選択することにより、「ポーカークラブ」に所定の制限が加わったポーカーゲームが始まる。

【0073】このように、プレイヤーは、料金の支払い等を行わなくても新たなゲームを体験できるため、当該新たなゲームが面白いかどうか判断することができ、新たなゲームを行うきっかけを得ることができ、種々のゲームに積極的に挑戦することができる。

【0074】特に、あるゲーム内で他のゲームが行えるため、抵抗なく自然に他のゲームを体験することができる。

【0075】また、当該他のゲームは、単独でも実行可能なゲームである。したがって、あるゲーム内で他のゲームを行う場合でも、既存の他のゲーム用のゲームプログラム等をそのまま流用できる。

【0076】これにより、所定のゲーム内で実行される専用の他のゲームを新たに開発する必要はないため、ゲームの開発者にとっても手間がかからず質の高いゲームを提供することができる。

【0077】また、当該ポーカーゲームには所定の制限、例えば、ダブルアップできない等のゲームの機能制限、ゲームの実行回数制限、ゲームの実行時間制限等が加わる。

【0078】これにより、ポーカーゲームを単独で実行するプレイヤーとの間の不公平をなくし、ポーカーゲームを単独で実行するための誘因を与えることができる。

【0079】また、画面402には、ユーザー登録という実行許可条件を満たしているゲームである「アドベンチャーワールド」と前記他のゲームである「ポーカークラブ」とをリンクさせる（関連づける）ためのリンクゲーム情報が表示されている。

【0080】ここで、リンクゲーム情報としては、具体的には、画面402では「馬が欲しけりゃ俺とポーカーで勝負しな。」というセリフや、ポーカークラブに登場するキャラクターの画像が該当する。

【0081】これによれば、ポーカークラブに登場するキャラクターの画像を見たり、当該キャラクターのセリフを見たり聴いたりできるため、より自然に未登録の「ポーカークラブ」を体験することができ、「ポーカークラブ」のユーザー登録等の強い動機付けを与えることができる。

【0082】さらに、ポーカーゲームのゲーム成果は、「アドベンチャーワールド」のゲーム成果に反映される。上記の例では、ポーカーで勝たなければ馬が手に入らずゲームの進行上不利となるため、プレイヤーは、ポーカーゲームも熱中して行うため、ポーカーゲームの面白さを実感することができる。これにより、ポーカーゲームである「ポーカークラブ」へのユーザー登録を促すことができる。なお、「アドベンチャーワールド」のゲーム内で「ポーカークラブ」へのユーザー登録を行える

画面を表示することが好ましい。これにより、プレイヤーは自然に未登録の他のゲームのユーザー登録を行うことができる。

【0083】また、「アドベンチャーワールド」と「ポーカークラブ」が登録されており、「クイズの部屋」が未登録の場合、以下のようなリンクゲーム情報が生成される。

【0084】図4は、本実施形態の他の一例に係るゲーム画面の画面例を示す図である。

【0085】「アドベンチャーワールド」のゲーム内の画面404では、「あなたは酒場に入った。酒場には見知らぬ男がいた。」という文字列が表示される。また、画面404では、見知らぬ男のセリフとして「私のクイズに答えられれば馬をお売りしましょう。」というセリフが見知らぬ男のキャラクター画像と共に表示される。さらに、画面404では、「クイズをしますか？ YES NO」というクイズを行うかどうかをプレイヤーに選択させるための選択肢が表示される。

【0086】プレイヤーがYESを選択することにより、「クイズの部屋」に所定の制限が加わったクイズゲームが始まる。この制限としては、例えば、クイズの問題数や、クイズ時間、クイズの分野等の制限が該当する。

【0087】このように、プレイヤーのゲーム登録情報に応じて、リンクするゲームは自動的に変更される。

【0088】以上のように、あるゲーム内で他のゲームを実行できることにより、プレイヤーに当該他のゲームへの興味を抱かせ、当該他のゲームのユーザー登録等の動機付けを与えることができる。

【0089】また、当該他のゲームを行った結果は、ユーザー登録を行った本来のゲームのゲーム成果に反映される。これにより、単純に複数のミニゲームを行う場合と比べて、プレイヤーはよりゲームを楽しむことができる。

【0090】次に、このような複数のゲームを行うためのゲームシステムを実現するための機能ブロックについて説明する。

【0091】図5は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【0092】携帯電話200は、操作部210と、操作部210からの操作情報を含む配信要求情報を送信し、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信する送受信部290と、受信したゲーム情報を一時的に記憶する記憶部230と、記憶部230に記憶したゲーム情報をブラウザを用いて整形して液晶画面に表示する表示部220と、記憶部230に記憶したゲーム情報を再生する音声出力部222とを含んで構成されている。すなわち、表示部220および音声出力部222は、ゲーム画像等を再生する再生手段として機能する。

【0093】なお、ここで、ゲーム情報とは、ゲーム画

像情報およびゲーム音声情報の少なくとも一方を有する情報であり、例えば、ゲームを実行するためのデータ、プログラム、データとプログラムが一体となったオブジェクト等を意味する。

【0094】一方、ゲーム情報配信装置100は、携帯電話200からの配信要求情報を受信し、ゲーム情報を送信する送受信部190と、受信された配信要求情報に基づき、ゲーム情報を生成するゲーム情報生成部111とを含んで構成される。

【0095】また、ゲーム情報配信装置100は、受信された配信要求情報に基づき携帯電話200のユーザーを識別し、当該ユーザーが各ゲームのユーザー登録を行っているかどうかを判別する判別部115と、この判別のために用いられるユーザーデータ122および提供する複数のゲームのゲームデータを有するゲームデータ121の記憶領域である記憶部120とを含んで構成される。

【0096】また、ゲーム情報生成部111は、画像生成部113と、音声生成部114とを含んで構成されている。

【0097】これらのゲーム情報生成部111および判別部115は処理部110として一体化され、その機能は例えばCPU等により実現される。より具体的には、画像生成部113は、例えば、CGI (Common Gateway Interface) を用いたソフトウェアにより動的にゲーム画像ページを生成するように構成されている。また、音声生成部114は、例えば、音生成IC等により実現される。

【0098】また、記憶部120は例えばROM、RAM等により実現され、送受信部190は例えばPAD (パケット分解組立) 機能を有する通信装置等により実現される。なお、送受信部190は、配信側送信手段としての機能を有する送信部と配信側受信手段としての機能を有する受信部の別体として構成することも可能である。

【0099】また、ゲーム情報配信装置100には、情報記憶媒体180が接続され、情報記憶媒体180から情報を読み取ることによりその機能を実現するように構成することも可能である。

【0100】ここで、上記情報としては、例えば、送受信部190、ゲーム情報生成部111、判別部115を実現する場合には、所定の実行許可条件を満たしているかどうかを判別する判別手段と、この判別結果に基づき、前記実行許可条件を満たしているゲームを行うためのゲーム情報を生成し、当該ゲームの所定のゲーム情報の生成時に前記他のゲームを、所定の制限を加えて行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を、前記ゲーム装置へ向け送受信部190に送信させる手段とを実現するための情報を含む。

【0101】また、情報記録媒体180に記憶される情

報は、搬送波に具現化される (embodied) ものもであってもよい。すなわち、ゲーム情報配信装置100は、情報記憶媒体180からではなく、例えば、ネットワークを介して所定のホスト端末等から情報を読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

【0102】また、情報記憶媒体180に代えて上記各手段を実現するための情報 (プログラム、データおよびオブジェクトのうち少なくとも1つを含む。) を含むオブジェクトを適用することも可能である。このようなオブジェクトとしては、具体的には、例えば、パケットや、ATMネットワークで用いられるセル等が該当する。

【0103】なお、情報記憶媒体180としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-RAM、ICカード、ROM、RAM、ハードディスク等のレーザーや磁気等を用いた記憶媒体を適用できる。

【0104】次に、ゲームデータ121、ユーザーデータ122のデータ構造について説明する。

【0105】図6は、本実施形態の一例に係るゲームデータ121のデータ構造を示す模式図である。

【0106】ゲームデータ121は、図2で示したメニュー画面400で表示し、プレーヤーに提供するためのゲームを行うためのゲームデータを含む。すなわち、ゲームデータ121は、図2で示したメニュー画面400のゲームを行う場合、ポーカークラブのゲームデータ、アドベンチャーワールドのゲームデータおよびクイズの部屋のゲームデータを含む。

【0107】図7は、本実施形態の一例に係るユーザーデータ122のデータ構造を示す模式図である。

【0108】ユーザーデータ122の項目としては、例えば、「ユーザーID」、「ユーザー名」、「ゲーム登録有無」等が該当する。また、「ゲーム登録有無」は、さらに、各ゲームの登録有無を示す「ポーカークラブ」、「アドベンチャーワールド」、「クイズの部屋」に区分されている。

【0109】ユーザーデータ122を参照することにより、例えば、「ユーザー名」が「わんた」であるプレーヤーは、「ポーカークラブ」は「未」登録、「アドベンチャーワールド」は登録「済み」、「クイズの部屋」も登録「済み」であることが分かる。これにより、ゲーム情報配信装置100は、当該ゲームの実行許可条件を満たしているかどうかを判別できる。

【0110】また、これらの各ゲームには優先度がある場合もある。例えば、「ポーカークラブ」、「アドベンチャーワールド」、「クイズの部屋」の順に優先度が設定されている場合であって、「ポーカークラブ」と「クイズの部屋」が「未」登録の場合、上述したリンクゲーム情報としては、「ポーカークラブ」のリンクゲーム情報が生成される。そして、「アドベンチャーワールド」のゲーム内で「ポーカークラブ」のゲームが行われるこ

とになる。

【0111】判別部115は、ユーザーデータ122を参照して、「ボーカークラブ」は「未」登録、「アドベンチャーワールド」は登録「済み」、「クイズの部屋」も登録「済み」であるという情報をゲーム情報生成部111に伝達する。

【0112】ゲーム情報生成部111は、当該情報に基づき、「済み」のゲーム名が太字になるように強調処理を行ったメニュー画面400を表示するための画像情報を生成する。

【0113】また、ゲーム情報生成部111は、登録済みのゲームを実行する場合、ゲームデータ121を参照してゲーム情報を生成する。また、登録済みのゲームを実行する場合に、所定の場面、例えば、上述した例では馬を手に入れるための場面で、未登録のゲームも行えるようにリンクゲーム情報を生成する。

【0114】ゲーム情報生成部111は、リンクゲーム情報を生成する場合、具体的には、例えば、ゲームデータ121内の「ボーカークラブのゲームデータ」内の関数をコールする際のパラメタの値を通常とは異なる値にして上述した種々の制限を行ったゲーム情報を生成することができる。

【0115】なお、登録済みのゲームを実行する場合の強調処理としては、単に太字にする以外にも種々の強調処理を行うことができる。

【0116】図8は、本実施形態の他の一例に係るメニュー画面の画面例を示す図であり、同図(A)は大文字化した例を示し、同図(B)は斜体化した例を示し、同図(C)は下線を加えた例を示す図である。

【0117】図8(A)に示すように文字を大きくしたり、図8(B)に示すように文字の書体を変更して斜体にしたり、図8(C)に示すように文字に下線を引いたりすることができる。

【0118】これら以外にも、例えば、文字の色を変更したり、文字の背景色を変更したり、文字を反転したり、「登録済み」等の文字を付加したり、さらにはメニュー画面で各ゲーム名を音声出力する場合には、音を大きくしたり、通常は男性の音声のところを女性の音声にしたりすることができる。

【0119】なお、このような強調処理は、相対的な強調処理であればよく、例えば、未登録のゲームの選択肢を登録済みのゲームの選択肢に対して目立たないように処理してもよい。

【0120】具体的には、例えば、未登録のゲームの選択肢の文字の色を変更したり、未登録のゲームの選択肢の文字の大きさを小さくする等の処理を行えばよい。

【0121】また、文字以外の画像の強調処理も可能である。

【0122】図9は、本実施形態の他の一例に係るメニュー画面420の画面例を示す図である。

【0123】メニュー画面420では、メニュー画面400に比べてゲーム数が多くなっている。メニュー画面400の例では、ゲーム数は3つであったが、メニュー画面420の例では、ゲーム数は10個である。

【0124】このため、1画面に入りきらず携帯電話200のスクロールキー等を用いてメニューをスクロールさせてゲームを選択する。このような場合には、登録済みのゲーム名を上にとってくる強調処理を行う。また、登録済みのゲームが複数ある場合には、最も最近行ったゲームや、ゲーム実行回数の多いゲームを上にとってくる。

【0125】これにより、プレーヤーは、自分のよく遊ぶゲームが選択しやすく、かつ、当該ゲーム内で他のゲームも遊べるため、普段行わないゲームも楽しむことができる。

【0126】なお、文字以外の画像の強調処理としては、例えば、選択肢に画像を付加したり、当該選択肢の画像を変更したり、当該選択肢を選択しやすい位置に変更する処理等が該当する。

【0127】このような機能は、上述したユーザーデータとして、例えば、以下に示すものを適用することにより実現できる。

【0128】図10は、本実施形態の他の一例に係るユーザーデータ123のデータ構造を示す模式図である。

【0129】ユーザーデータ123は、上述したユーザーデータ122と比較して、「ゲーム履歴」として「ボーカークラブ」等の各ゲームの項目に「登録有無」、「最終実行日時」、「実行回数」を含む。

【0130】「最終実行日時」や「実行回数」を含むことにより、最も最近行ったゲームをメニューの上に持ってきたり、実行回数の多いゲームをメニューの上に持ってくる強調処理を行うことができる。

【0131】なお、画面が上から下への縦スクロールではなく、左から右への横スクロールの場合、強調処理を行ったゲーム名を画面の左に持ってくればよい。

【0132】以上、本発明を適用したゲーム情報配信によるゲームシステムについて説明してきたが、このように複数のゲームを行うのはネットワーク型のゲームに限られず、単体の業務用ゲーム装置等でも行われている。

【0133】(単体のゲーム装置の例)ネットワーク型の場合はゲーム料金の支払いによるユーザー登録を行って実行許可を与えるが、単体の業務用ゲーム装置では、料金の支払いによって実行許可を与えるのが一般的である。

【0134】このような単体の業務用ゲーム装置のハードウェア構成は以下のようにになっている。

【0135】図11は、本実施形態の一例に係る業務用ゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【0136】同図に示す装置では、上述したゲーム情報

生成部111および判別部115として機能するCPU1000、ROM1002、記憶部120として機能するRAM1004、情報記憶媒体1006、音生成IC1008、画像生成IC1010、I/Oポート1012、1014が、システムバス1016により相互にデータ送受信可能に接続されている。

【0137】前記画像生成IC1010にはディスプレイ1018が接続され、音生成IC1008にはスピーカー1020が接続され、ゲーム情報に基づきゲーム画像等を再生する再生手段としての機能が実現される。

【0138】また、I/Oポート1012にはコントロール装置1022が接続され、I/Oポート1014には通信装置1024が接続されている。

【0139】情報記憶媒体1006は、プログラム、表示物を表現するための画像データ、音データ等が主に格納されるものである。

【0140】コントロール装置1022は、ゲームコントローラ、操作パネル等に相当するものであり、プレーヤーがゲーム進行に応じて行う判断の結果を装置本体に入力するためのものである。

【0141】情報記憶媒体1006に格納されるプログラム、ROM1002に格納されるシステムプログラム（装置本体の初期化情報等）、コントロール装置1022によって入力される信号等に従って、CPU1000は装置全体の制御や各種データ処理を行う。

【0142】RAM1004は、CPU1000の作業領域等として用いられる記憶手段であり、情報記憶媒体1006やROM1002の所与の内容、あるいはCPU1000の演算結果等が格納される。また本実施形態を実現するためのゲームデータ121およびユーザーデータ122は、RAM1004または情報記憶媒体1006上に構築されることになる。

【0143】さらに、この種の装置には音生成IC1008と画像生成IC1010とが設けられていてゲーム音やゲーム画像の好適な出力が行えるようになっている。音生成IC1008は情報記憶媒体1006やROM1002に記憶される情報に基づいて効果音やバックグラウンド音楽等のゲーム音を生成する集積回路であり、生成されたゲーム音はスピーカー1020によって出力される。また、画像生成IC1010は、RAM1004、ROM1002、情報記憶媒体1006等から送られる画像情報に基づいてディスプレイ1018に出力するための画素情報を生成する集積回路である。なおディスプレイ1018として、いわゆるヘッドマウントディスプレイ（HMD）と呼ばれるものを使用することもできる。

【0144】また、通信装置1024はゲーム装置内部で利用される各種の情報を外部とやりとりするものであり、他のゲーム装置と接続されてゲームプログラムに応じた所与の情報を送受したり、通信回線を介してゲーム

プログラム等の情報を送受すること等に利用される。具体的には通信装置1024としては、例えばモデムやATMスイッチ等を適用できる。

【0145】次に、このようなハードウェアのゲーム装置への適用例について説明する。

【0146】図12（A）は、本実施形態を業務用のゲーム装置に適用した場合の一例を示す。

【0147】この場合、装置に内蔵されるシステム基板1106には、CPU、画像生成IC、音生成IC等が実装されている。

【0148】そして、プレーヤーの操作情報に基づき、ゲーム情報を生成するとともに、ゲームの実行許可条件を満たしているかどうかを判別するための情報等は、システム基板1106のメモリ1108に格納される。

【0149】以下、これらの情報を格納情報と呼ぶ。これらの格納情報は、上記の種々の処理を行うためのプログラムコード、画像情報、音情報、表示物の形状情報、テーブルデータ、リストデータ、プレーヤー情報等の少なくとも1つを含むものである。

【0150】また、図12（B）は、本実施形態を家庭用のゲーム装置に適用した場合の一例を示す。プレーヤーはディスプレイ1200に映し出されたゲーム画像を見ながら、ゲームコントローラ1202、1204を操作してゲームを楽しむ。この場合、上記格納情報は、本体装置に着脱自在な情報記憶媒体であるCD-ROM1206、ICカード1208、1209等に格納されている。

【0151】このように、本発明を単体のゲーム装置に適用した場合も、所定のゲーム実行許可条件を満たしているかどうかを判別して、あるゲーム内で所定の制限を行った他のゲームを実行することにより、プレーヤーは当該他のゲームを体験することができる。

【0152】これにより、プレーヤーに当該他のゲームへの興味を抱かせ、当該他のゲームへの料金の支払いによる当該他のゲームの単独実行を促すことができる。

【0153】以上、本発明を適用した好適な実施の形態について説明してきたが、本発明の適用は上述した実施例に限定されない。

【0154】例えば、ゲーム情報配信装置100は、携帯電話200からの配信要求を受信してゲーム情報を配信していたが、全ての携帯電話200にゲーム情報を配信する場合等には、配信要求を受信しないでゲーム情報を配信する方式（いわゆるブロードキャスト方式）を適用することもできる。

【0155】また、上述した実施例では、ゲームデータ121およびユーザーデータ122は、ゲーム情報配信装置100内の記憶部120に記憶されていたが、複数のサーバ装置等の所定の記憶領域に分散して記憶することも可能である。

【0156】また、例えば、上述した実施例では、端末

型のゲーム装置として、携帯電話200を適用した例について説明したが、携帯電話200以外にも携帯型の電話機として、例えば、PHS (Personal Handyphone System) やイリジウム電話等を適用することが可能である。また、携帯型の電話機以外にも、例えば、携帯型のPC (Personal Computer) や、携帯情報端末、通信機能を有する携帯型のゲーム装置、ページャ (いわゆるポケベル) 等を適用することも可能である。

【0157】なお、上述した実施例ではネットワークの形態としてパケット通信網を適用した例について説明してきたが、例えば、ISDN等の回線通信網、ATMネットワーク等の広帯域通信網等の各種のネットワーク形態に本発明を適用することが可能である。また、実際には、ゲーム情報配信装置100および携帯電話200はパケット通信網だけでなく、インターネットにも接続される。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【図2】本実施形態の一例に係るメニュー画面の画面例を示す図である。

【図3】本実施形態の一例に係るゲーム画面の画面例を示す図である。

【図4】本実施形態の他の一例に係るゲーム画面の画面例を示す図である。

【図5】本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

*【図6】本実施形態の一例に係るゲームデータのデータ構造を示す模式図である。

【図7】本実施形態の一例に係るユーザーデータのデータ構造を示す模式図である。

【図8】本実施形態の他の一例に係るメニュー画面の画面例を示す図であり、同図(A)は大文字化した例を示し、同図(B)は斜体化した例を示し、同図(C)は下線を加えた例を示す図である。

10 【図9】本実施形態の他の一例に係るメニュー画面の画面例を示す図である。

【図10】本実施形態の他の一例に係るユーザーデータのデータ構造を示す模式図である。

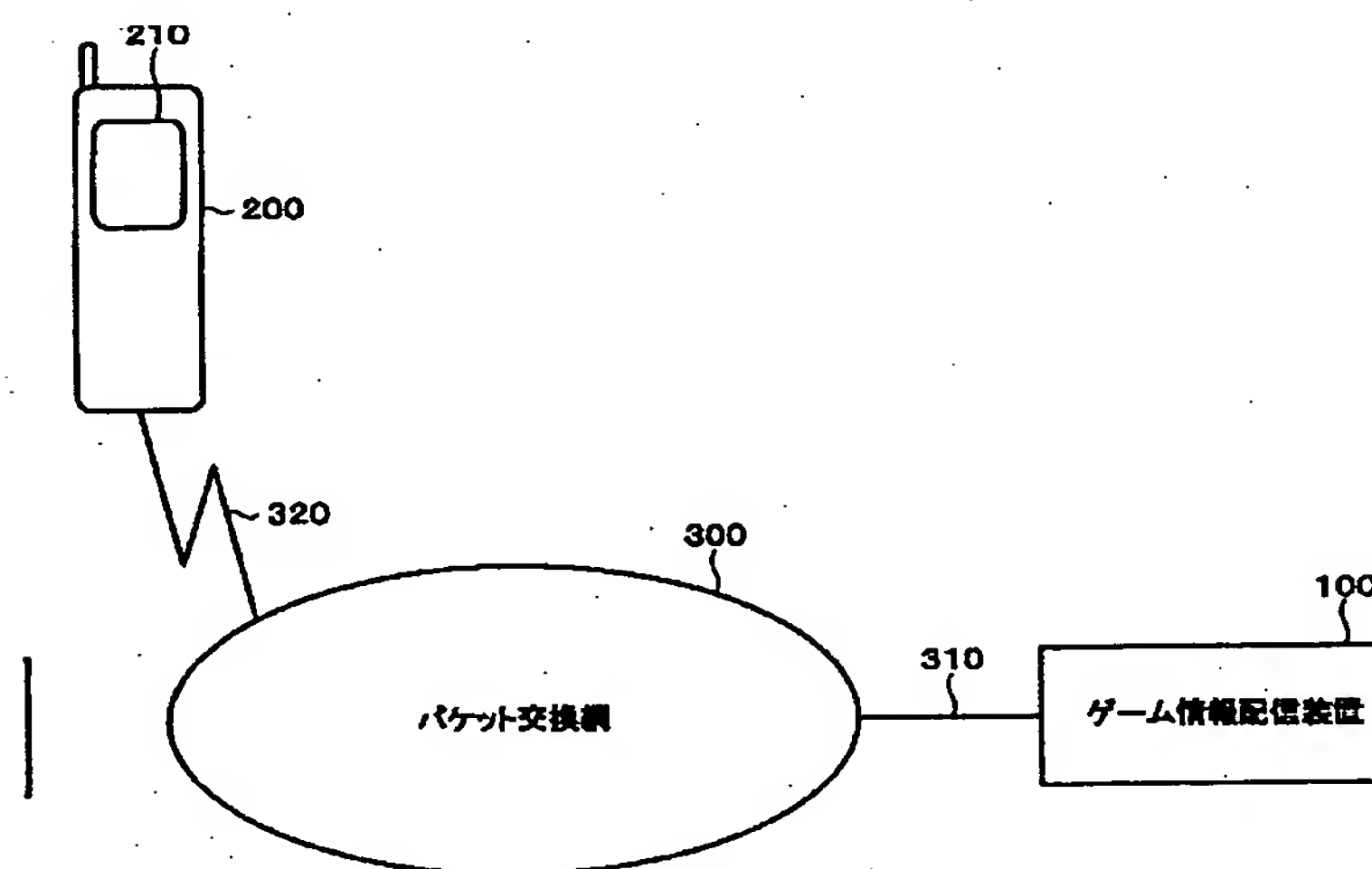
【図11】本実施形態の一例に係る業務用ゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図12】本実施形態の一例に係るゲーム装置への適用例を示す模式図であり、同図(A)は業務用ゲーム装置、同図(B)は家庭用ゲーム装置への適用例を示す図である。

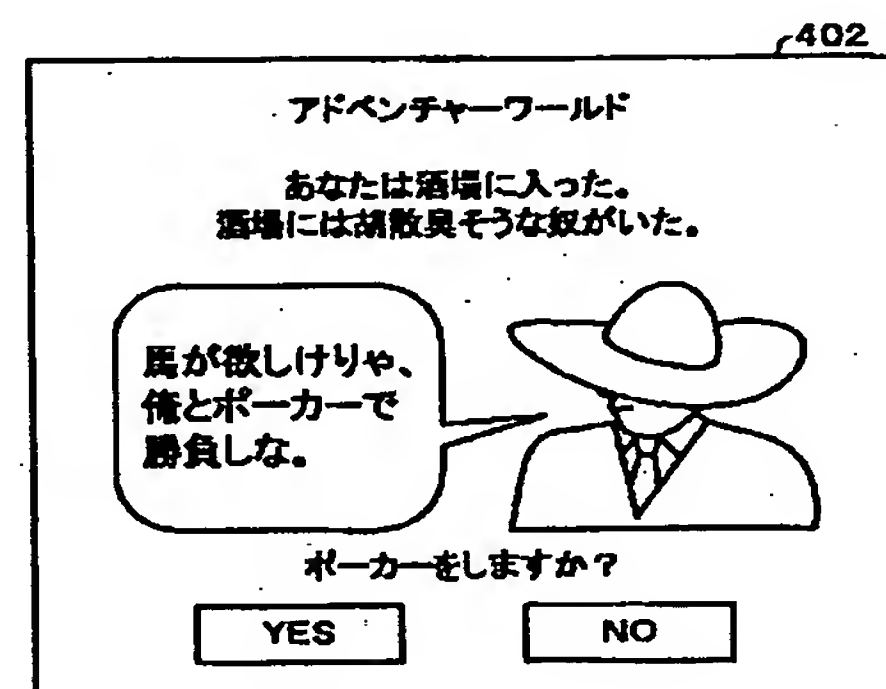
【符号の説明】

- 20 100 ゲーム情報配信装置
111 ゲーム情報生成部
113 画像生成部
114 音声生成部
115 判別部
121 ゲームデータ
122 ユーザーデータ
180 情報記憶媒体
* 200 携帯電話

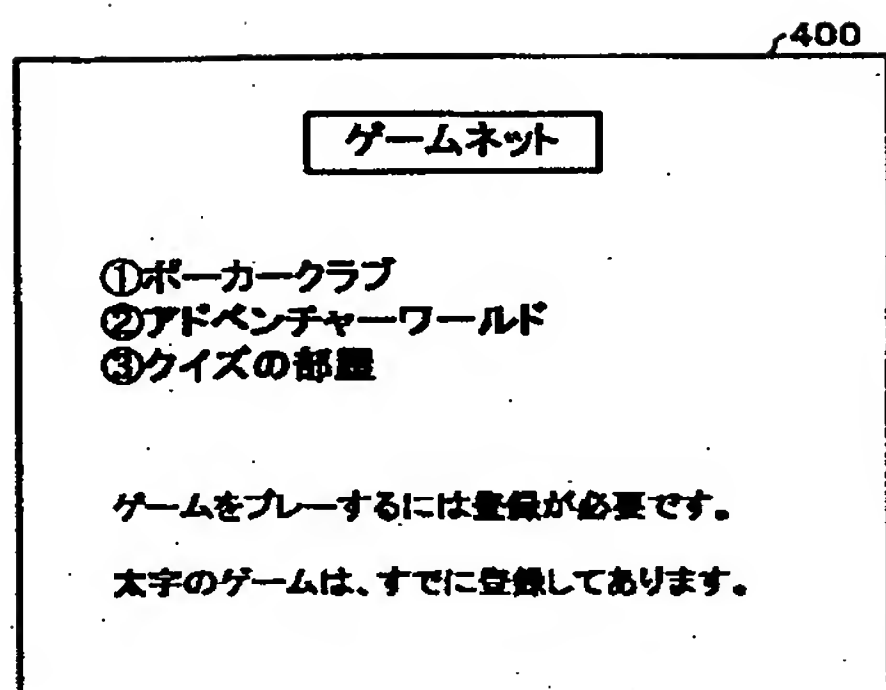
【図1】



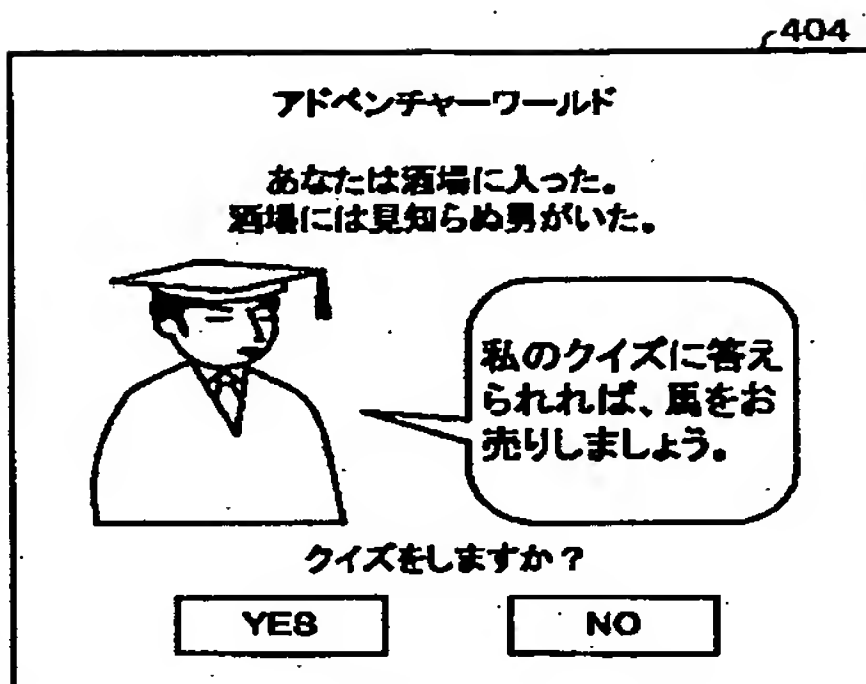
【図3】



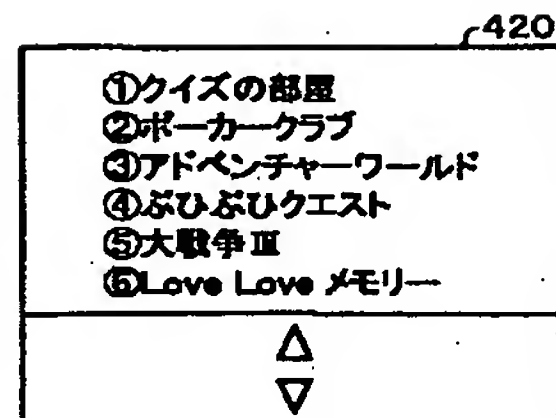
【図2】



【図4】

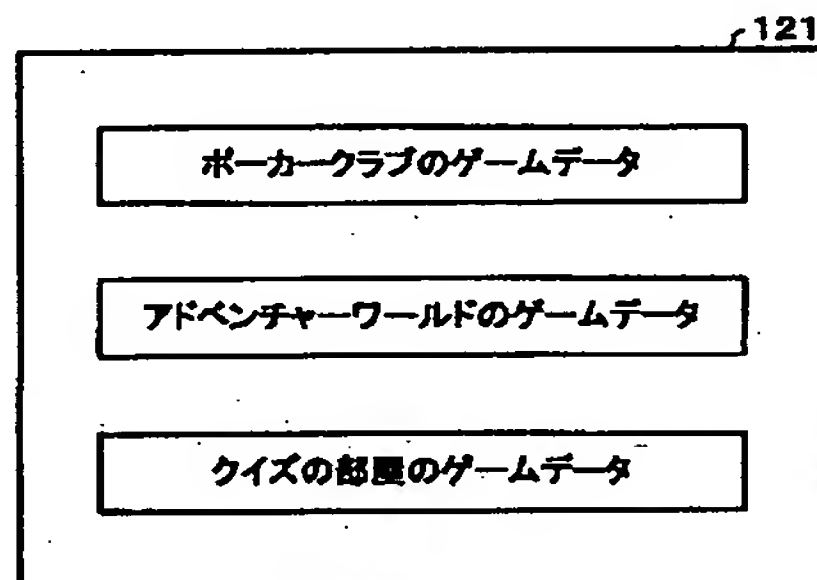
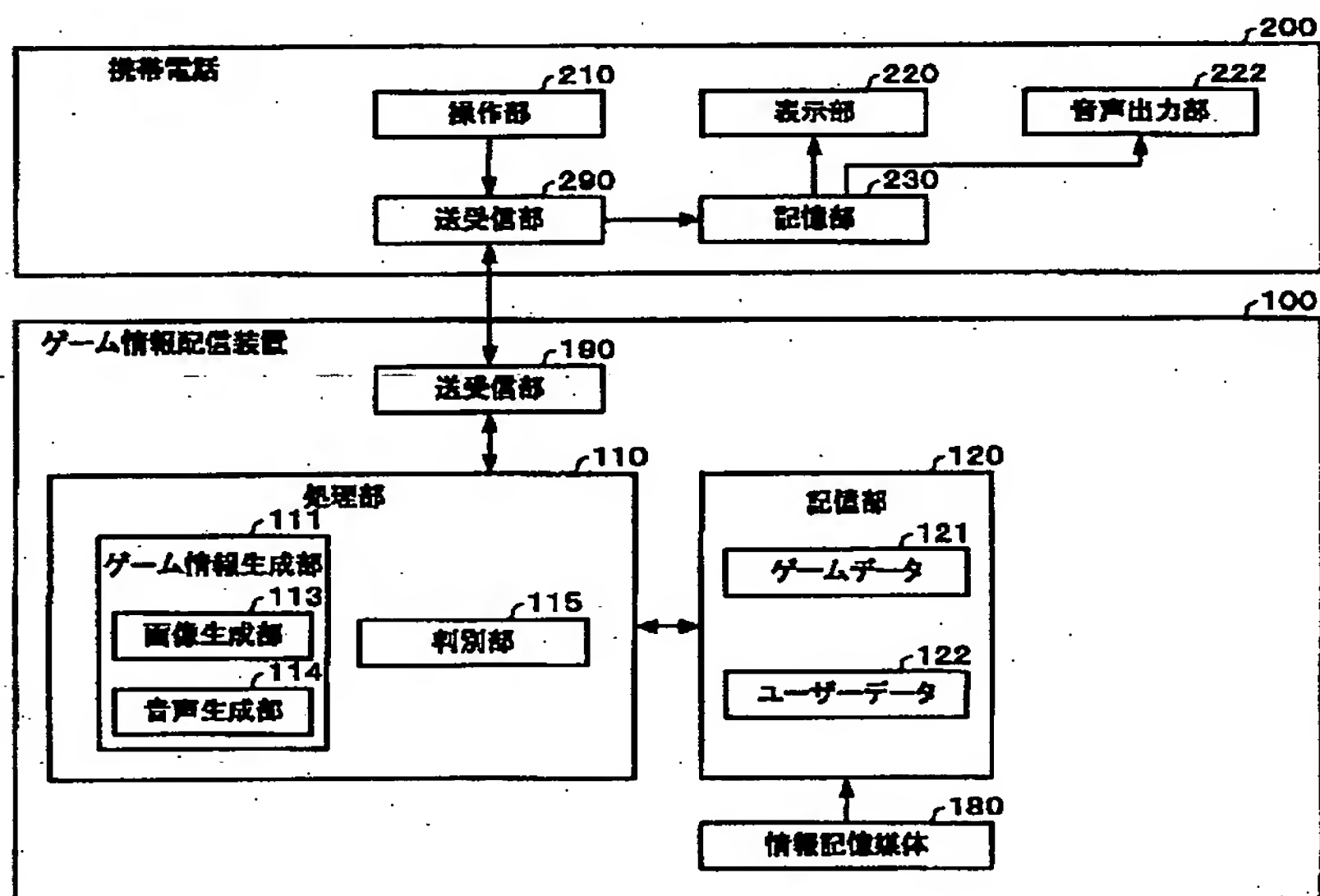


【図9】



【図5】

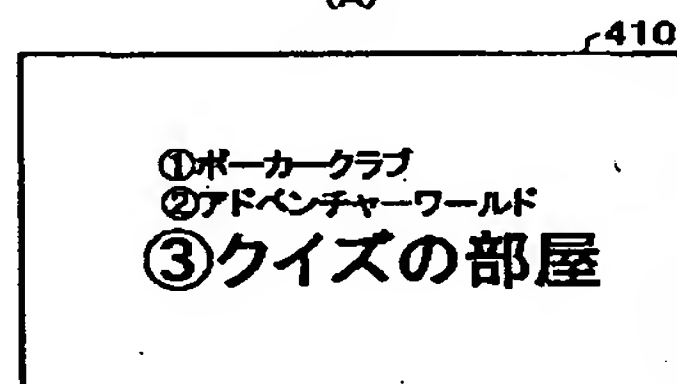
【図6】



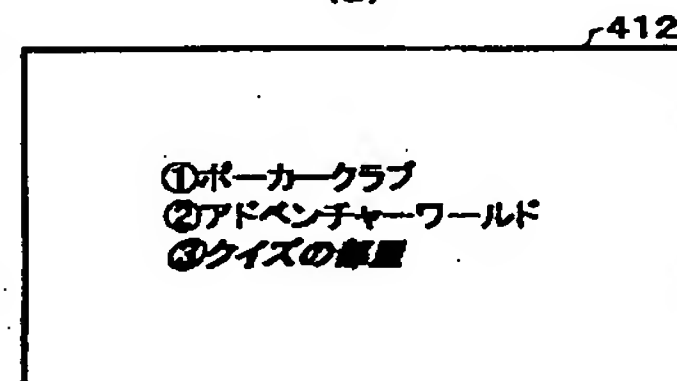
【図8】

(A)

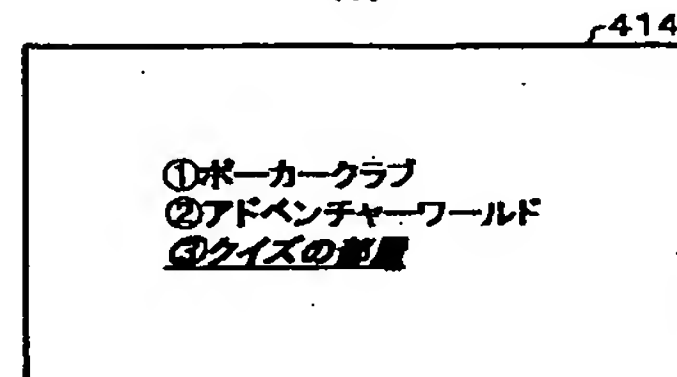
【図7】



(B)



(C)



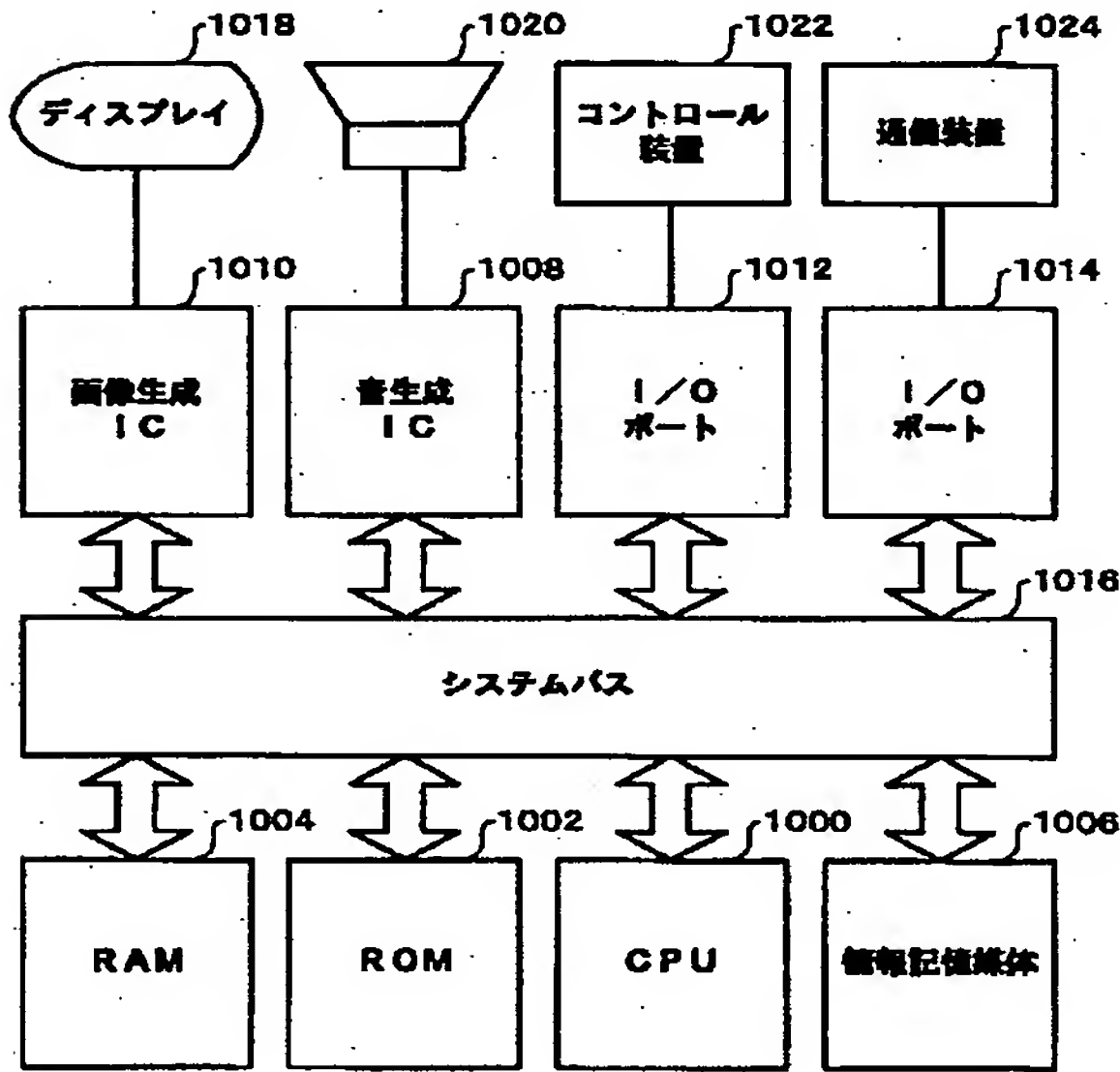
122

ユーザーID	ユーザー名	ゲーム登録有無			...
		ポーカークラブ	アドベンチャーワールド	クイズの部屋	
00001121	わんた	未	済み	済み	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

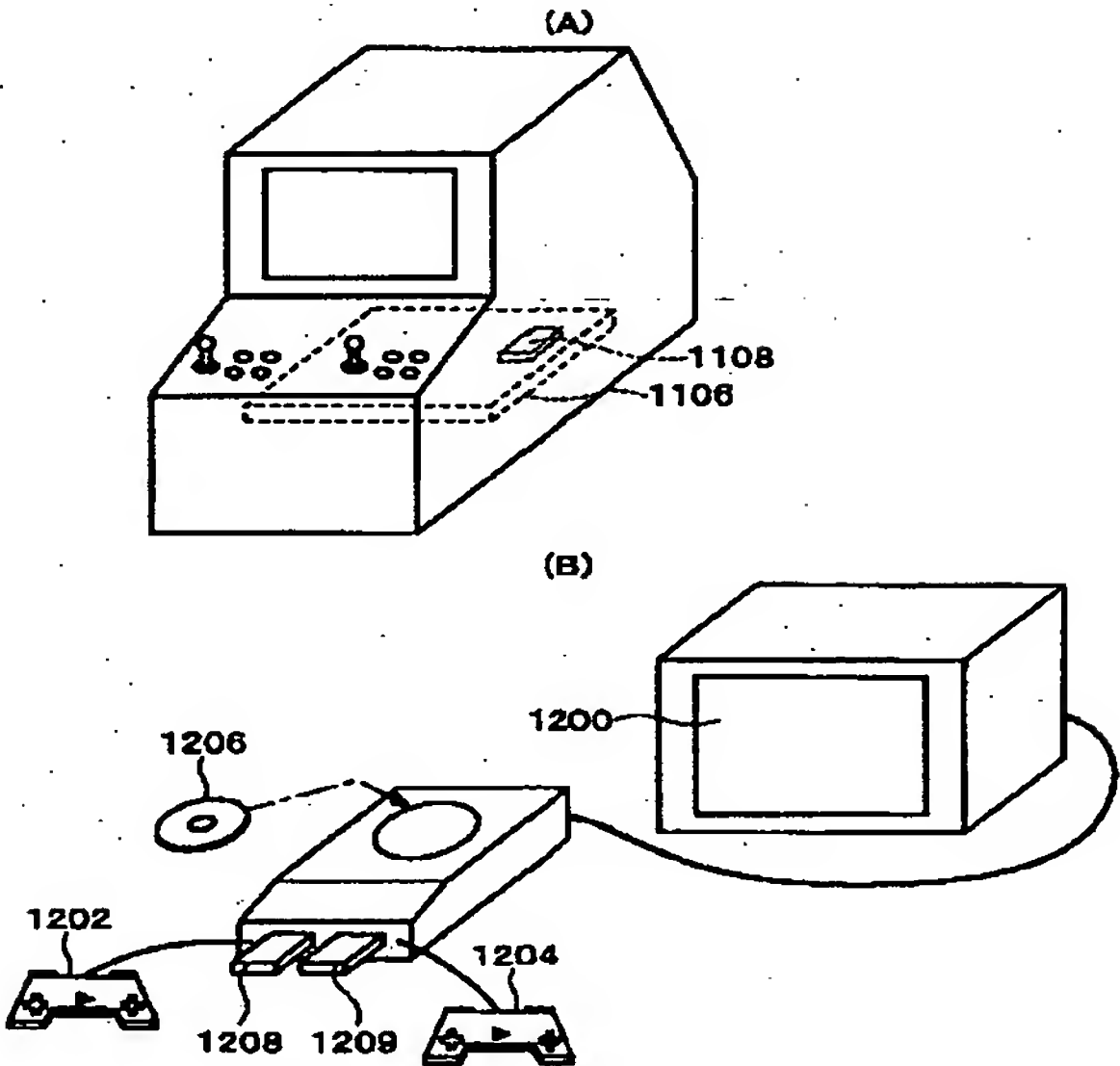
【図10】

ユーザーID	ユーザー名	ゲーム履歴				...
		ポーカークラブ			...	
		登録有無	最終実行日時	実行回数	...	
00001121	わんた	済み	1999年11月11日 10:10	21	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図11】



【図12】



フロントページの続き

(72)発明者 佐藤 誠市
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA11 AA13 AA17 BA06
BA07 BB00 BB05 BB08 BC00
BC10 BD00 BD07 CB01 CB08
CC02 CC08 DA06